アイドル雀士 R

雀ぐるプロジェクト

PCCW Japan

CONTENTS

ストーリー ……03
操作方法 ……04
画面の見方 ……05
モードメニュー ……06
セーブ&ロード ……07
ストーリーモード ……08
パネルマッチ ……10
シングルモード ……12
オプション ……13
ショップモード ……14
キャラクター紹介 ……16
麻雀ルール ……27
役の説明 ……28
必殺技一覧表 ……32
収録曲歌詞 ……34

SLPS 25182

Story

ストーリー

近未来。
麻雀がプロ野球以上のエンターテイメントとして浸透し、
TVのゴールデンタイムも連日どこかのチャンネルで
対局が放映されている架空の世界…。
麻雀人気にジリジリと押されてきた音楽業界は
業界始まって以来の大規模な音楽不況に見舞われ、
冬の時代を迎えていた。
しかし、そんな中でも超売れっ子女性プロデューサー**"テングー"**だけは違った。

「だったらウチらも麻雀でトップを狙お。」

そう考えた彼女は自らが育ててきたアイドル達の中から最強の雀士、
そう**「アイドル雀士」**を作ることにした。
その様子は民放4社のメジャー歌番組4本を縦断する
勝抜戦としてTV放映される。
大衆が注目するビッグイベントで誕生する最強のアイドル雀士。
栄冠に輝くのはどのグループか?!

大会ルール

**大会は最強のアイドル雀士を決定するために
チーム対チームによる戦いを行う。**

【其之壱】お互いのオーダーに従い1対1で対局を行う。

【其之弐】点棒は体力を意味する。相手が振り込んだ場合、または自らツモあがりした場合には相手の持ち点が減る。その際、自分の点棒は増えない。

【其之参】持ち点がゼロになったら次のキャラクターと交代する。

【其之四】チームのメンバーが全員倒されたチームは敗北となる。

以上

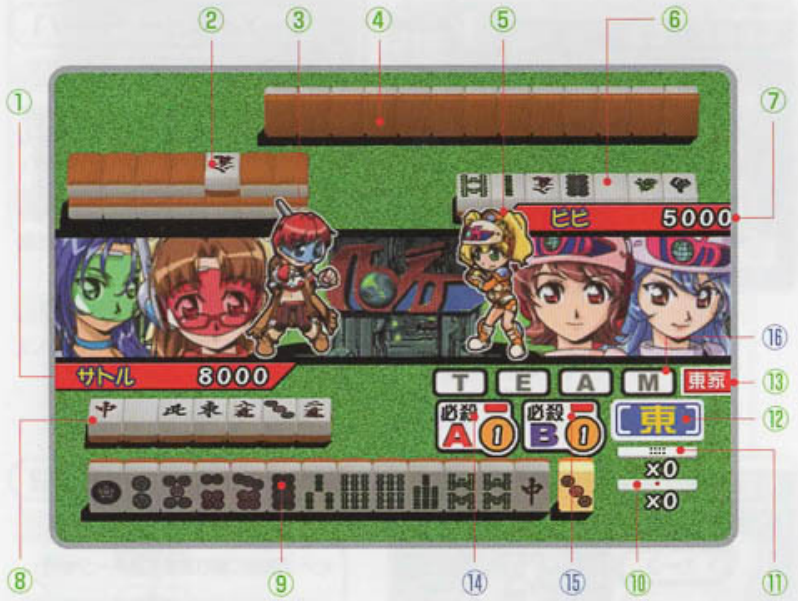
操作説明

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）

ボタン	会話画面	麻雀画面	お店
方向キー	使用しません	カーソルの移動 コマンドの選択	カーソルの移動
○ボタン	メッセージ送り	ツモ／捨て牌・コマンドの決定	決定／商品の購入
×ボタン	使用しません	ウィンドウの開閉	コマンドの取り消し
□ボタン	ウィンドのON/OFF	使用しません	使用しません
△ボタン	オートモードのON/OFF	使用しません	商品説明
STARTボタン	一回読んだシナリオの省略	必殺技の決定	使用しません
L1ボタン	使用しません	使用しません	カテゴリーの選択
R1ボタン	メッセージの高速表示	使用しません	カテゴリーの選択
R2ボタン	メッセージの瞬間表示	使用しません	使用しません
左スティック	使用しません	カーソルの移動 コマンドの選択	カーソルの移動

※オープニングムービー再生中にSTARTボタンを押すとムービーをスキップすることが出来ます。
※このゲームは、コントローラ、アナログコントローラ両対応ですが、アナログコントローラの振動機能には対応していません。ANALOGモードスイッチも使用しません。（LED表示:常に赤色に点灯）
※L2ボタン、右スティック、SELECTボタンは使用しません。

画面の見方



①プレイヤーキャラの持ち点	②ドラ牌表示
③プレイヤーキャラクター	④相手の手牌
⑤対戦相手	⑥相手の捨て牌
⑦対戦相手の持ち点	⑧自分の捨て牌
⑨自分の手牌	⑩場のリーチ棒数
⑪連荘棒数	⑫場風の表示
⑬自風の表示	

⑭必殺技Aのストック	必殺技Aを使用することが出来ます。
⑮必殺技Bのストック	必殺技Bを使用することが出来ます。
⑯チーム必殺技の素	TEAMの文字が全部揃うとチーム必殺技を使用することが出来ます。

※プレイヤーはゲーム開始の時点で必殺技A、Bともに1個ずつのストックを持っています。

タイトル画面でSTARTボタンを押すとメニュー画面が表示されます。
メニュー画面は全部で3ページあり、方向キー左・右でページの切り替えを行うことが出来ます。

モードメニュー ページ1

ストーリーモード

参加チームの中から1チームを選んで最強のアイドル雀士を目指そう!ゲームをクリアーしたときにセーブができます。

シングルモード

好きなキャラクターを1人選んで戦う個人戦です。

ショップ

ゲームをカスタムするパーツを購入することが出来るよ。

モードメニュー ページ2

セーブ

セーブ画面に移ります(次ページ参照)。

ロード

ロード画面に移ります(次ページ参照)。

オプション

プレイ環境を設定できます。

モードメニュー ページ3

アルバム

アルバムモードに移ります。
プレイ中に見たグラフィックをいつでも見ることが出来ます。

ミュージック

BGM鑑賞画面に移ります。
ゲーム中で使用している音楽をいつでも聞くことが出来ます。

セーブ画面

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にゲームデータのセーブを行います。既に『アイドル雀士R 雀ぐる★プロジェクト』のデータがある場合には上書きされます。ゲームデータの無い"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にセーブするには64KB以上の空き容量が必要です。1枚の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に1つのセーブデータを作成することが出来ます。尚、本タイトルはMEMORY CARD差込口1のみに対応しております。

<画面の見方>

画面下部にはプレイ状況に応じたデータが表示されます。
データはそれぞれ「プレイ日時」、「累計プレイ時間」、「おまけ達成率」、「所持ポイント」「クリア済みチームのアイコン」となっております。

<アイコンの見方>

モ(モーパイン)・・・モーパイン　ピ(Pレディー)・・・ピンフレディー
ウ(ウラドラ3)・・・ウラドラ3　オ(オーラ)・・・オーラ

ロード画面

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に保存されている『アイドル雀士 R 雀ぐる★プロジェクト』のデータをロードします。

ストーリーモード

好きなチームを1つ選んでストーリーを楽しむモードです。
全4チームをクリアすると・・・?!

❶チーム選択

ゲームを開始したら、全4チームの中から使用するチームを選びます。
選ばれなかった3チームは対戦相手として登場します。

❷リーダー決定

チームの中でリーダーになるキャラクターを決定します。
リーダーになったキャラクターは必殺技がパワーアップします。
愛を込めて選んでね♪

❸会話シーン

生死をかけた戦い…じゃないけどみんな真剣です!

❹オーダーセレクト

対局する順番を決定します。
対戦相手のオーダーを見てから決めることが出来るので、各キャラクターの必殺技を考えてゆっくり、じっくり決めて下さい。

❺対局

お待ちかねの麻雀です!
おなじみのイカサマ必殺技炸裂で〜す。
持ち点がゼロ以下になったら待ってるチームメイトと交代。相手チームのメンバー全員をやっつけたらステージクリア!
自分のチーム全員が負けたらゲームオーバーになっちゃいます。

POINT!

決着方法は以下の3つです。
①相手をハコテンにする(相手の持ち点をゼロ以下にする事)
②パネルマッチを全てめくる(次ページ参照)
③半荘終了時に持ち点が多い(東一局、東二局、南一局、南二局終了時の事)

❻決着!

勝った場合は次のステージに進めます。

パネルマッチ

ルールは簡単、神経衰弱です。
ストーリーモードで麻雀に勝つとパネルマッチが始まります。
翻に応じてめくれる回数が増えます。

例 二翻の場合2回めくることが出来ます。

チーム必殺技の素の蓄積状況
チーム必殺技の素をどれだけ持っているかの状況です。

必殺技Aの素
必殺技Aの素のストック数です。

必殺技Bの素
必殺技Bの素のストック数です。

残り回数
パネルをめくることが出来る回数です。

ポイント
所有ポイント。
ショップモードで買い物するときに使用します。

点　棒
現在の点棒です。

POINT!
・パネルを全てめくることが出来ると対戦相手の点棒が残っている状態でも勝利となるよ!
・組合せを成立させると1ポイント加算されるよ!

• パネルの種類 •

1 必殺技Aパネル
必殺技Aの素がもらえます。

2 必殺技Bパネル
必殺技Bの素がもらえます。

3 必殺技「T」パネル
TEAM必殺技の素「T」が手に入ります。

4 必殺技「E」パネル
TEAM必殺技の素「E」が手に入ります。

5 必殺技「A」パネル
TEAM必殺技の素「A」が手に入ります。

6 必殺技「M」パネル
TEAM必殺技の素「M」が手に入ります。

7 シャッフルパネル
パネルの位置がランダムに入れ替わってしまいます。

8 まる見えサービス
ちょっとだけパネルの裏側を見ることが出来ます。

9 3ポイントパネル
オマケモードのショップで使えるポイントが3ポイントもらえます。

10 5ポイントパネル
オマケモードのショップで使えるポイントが5ポイントもらえます。

12 点棒回復【小】
点棒がちょっとだけ回復します。

11 点棒回復【大】
点棒が大幅に回復します。
やったね♪

POINT!
ショップで使用するポイントはパネルマッチ以外に以下の方法でもらえます。
①ストーリーモードで大きな役をあがったとき
満貫をあがる=4ポイント、ハネ満をあがる=6ポイント、
倍満をあがる=8ポイント、三倍満をあがる=12ポイント、
役満をあがる=20ポイント
②シングルモードで連勝したとき

パネルマッチ

ルールは簡単、神経衰弱です。
ストーリーモードで麻雀に勝つとパネルマッチが始まります。
翻に応じてめくれる回数が増えます。

例 二翻の場合2回めくることが出来ます。

チーム必殺技の素の蓄積状況
チーム必殺技の素をどれだけ持っているかの状況です。

必殺技Aの素
必殺技Aの素のストック数です。

必殺技Bの素
必殺技Bの素のストック数です。

残り回数
パネルをめくることが出来る回数です。

ポイント
所有ポイント。
ショップモードで買い物するときに使用します。

点　棒
現在の点棒です。

POINT!
・パネルを全てめくることが出来ると対戦相手の点棒が残っている状態でも勝利となるよ!
・組合せを成立させると1ポイント加算されるよ!

• パネルの種類 •

1 必殺技Aパネル
必殺技Aの素がもらえます。

2 必殺技Bパネル
必殺技Bの素がもらえます。

3 必殺技「T」パネル
TEAM必殺技の素「T」が手に入ります。

4 必殺技「E」パネル
TEAM必殺技の素「E」が手に入ります。

5 必殺技「A」パネル
TEAM必殺技の素「A」が手に入ります。

6 必殺技「M」パネル
TEAM必殺技の素「M」が手に入ります。

7 シャッフルパネル
パネルの位置がランダムに入れ替わってしまいます。

8 まる見えサービス
ちょっとだけパネルの裏側を見ることが出来ます。

9 3ポイントパネル
オマケモードのショップで使えるポイントが3ポイントもらえます。

10 5ポイントパネル
オマケモードのショップで使えるポイントが5ポイントもらえます。

12 点棒回復【小】
点棒がちょっとだけ回復します。

11 点棒回復【大】
点棒が大幅に回復します。
やったね♪

POINT!
ショップで使用するポイントはパネルマッチ以外に以下の方法でもらえます。
①ストーリーモードで大きな役をあがったとき
満貫をあがる=4ポイント、ハネ満をあがる=6ポイント、
倍満をあがる=8ポイント、三倍満をあがる=12ポイント、
役満をあがる=20ポイント
②シングルモードで連勝したとき

シングルモード

1対1で戦うモードです。
ひたすら麻雀を打ちたいときやポイントを稼ぎたいときにオススメ!
はじめはサトルしか選べませんが、ストーリーモードでクリアしたチームのキャラクターが使用可能になります。

使用キャラの決定

方向キー左・右でキャラクターを選択し、○ボタンで決定してください。

対局

1対1で麻雀勝負を行います。
ひとりなのに何故かチーム必殺技も使えてしまいます。
う〜ん不思議だね♪

パネルマッチ

シナリオモード同様パネルマッチを行います。ルールも同じの安心仕様となっております。

オプション

ゲームのプレイ環境を設定することが出来ます。方向キー上・下で項目を選択し、方向キー左・右で調整を行います。

難易度	ゲーム中の難易度を変更します。
オートセーブ	セーブを自動的に行うかどうかを選択します。
BGM	ゲーム中で流れるBGMのボリュームを調整します。
効果音	ゲーム中で流れる効果音のボリュームを調整します。
音声	ゲーム中で流れる音声のボリュームを調整します。
初期設定に戻す	全ての設定を購入時の状態に戻します。

アルバムモード

ゲーム中に表示されたイベントグラフィックを閲覧することが出来ます。

ミュージックモード

ゲーム中で使用されている楽曲を聴くことが出来ます。

ショップモード

『ストーリーモード』と『シングルモード』で稼いだポイントを使用して、ゲーム中で使用するデータを購入することが出来ます。

• 雀牌＆雀マットの購入と変更 •

①L1ボタン、L2ボタンを使用して欲しい商品のカテゴリーを選択します。カテゴリーは『雀牌』、『雀マット』、『決め台詞』の3つがあります。

②△ボタンを押すと選択している商品の説明が表示されます。商品を購入する場合は○ボタンで決定してください。購入したアイテムは右側に済マークが表示されます。

③○ボタンを押すと商品を購入できます。購入したアイテムは右側に済マークが表示されます。済マークのついているアイテムにカーソルを合わせ、さらに○ボタンを押すとゲーム中で使用する『雀牌』、『雀マット』を変更することが出来ます。

• 決め台詞の購入と変更 •

①L1ボタン、R1ボタンを使用して『決め台詞』のカテゴリーを選択し、方向キー上・下で決め台詞を変更したいキャラクターを選択します。

②各キャラクター毎に用意された決め台詞が表示されますので、欲しい台詞を選択し、○ボタンで購入します。購入した台詞は右側に済マークが表示されます。

③済マークのついている台詞にカーソルを合わせ、さらに○ボタンを押すと各キャラクターが必殺技前にしゃべる決め台詞を変更することが出来ます。

モーパイン MORPINE

テングーグループで一番人気のサトルを中心に結成された現役女子中学生ユニット。カウガール風+牛模様の衣装で大会に参戦。国民的な人気をバックに大会制覇を目指す。Newシングル『謎のロデオドライブ』の発売が待たれる。

『モーパインスケルトン』
相手の手牌が透けて見える

佐藤(さとう)るか

（通称 サトル） Character Voice：小林由美子

ボーイッシュなルックスとグラマーな肢体が魅力のメインボーカル。テングーグループ1の人気者でありながらそれを鼻にかけることもない。性格は素直でいつも元気。しかしちょっと鈍いところがある。

SATORU from MORPINE

必殺技A **『タイムプレビュー』**
3巡先までの来る牌が見えます。
リーダー時：5巡先までの来る牌が見える。

必殺技B **『ブチスケルトン』**
相手の牌の一部分（3枚選択）が透ける。

中谷(なかたに)愛美(まなみ)

（通称 まなな） Character Voice：川澄綾子

メガネがトレードマークのお嬢様系アイドル。おとなしめの言動で年上からの人気が高い。他の2人より年上なのだが、メンバーからは年上扱いされていない。性格はおっとり。時折見せる鋭い表情も魅力のひとつ。

MANANA from MORPINE

必殺技A **『フローズンワード』**
5巡の間、字牌しかツモらなくなる
リーダー時：10巡の間、字牌しかツモらなくなる

必殺技B **『ブチスケルトン』**
相手の牌の一部分（3枚選択）が透ける。

キム=ミナ／金美那

（通称 キム） Character Voice：折笠 富美子

韓国のモデルとしてブレイクしかけたところをテングーが一本釣りしたニューフェイス。日本語も日常会話に差し支えない程度に話せる。思ったことは素直に口にするいまどきの女子中学生。

KIM from MORPINE

必殺技 A
『ネリチャギスペシャル』
振り込んだ牌を破壊して無かった事にする。
リーダー時：振り込んだ牌を破壊して無かった事にする。
※その局中何回でも使用可能

必殺技 B
『ブチスケルトン』
相手の牌の一部分（3枚選択）が透ける）

POINT!

必殺技の使用方法をおしえるよ。
まずはパネルマッチで必殺技の素をゲットしよう!
TEAM必殺技は『T』『E』『A』『M』の4枚を集める必要があるから頑張ってね。必殺技の素を手に入れたらあとは簡単!
対局中、必殺技を使用できる条件のときに×ボタンを押してウィンドウを開いてみよう。使用できる必殺技を選ぶことが出来るよ。

ウラドラ3

URADORA3

テングーグループの最古参メンバー三人組で結成。業界歴が長いだけにアイドルファンからの支持は最も厚い。ビビアン発案による変身ヒロイン風のボディースーツに身を包んでギリギリの勝負を挑んだが、ファンの間では賛否両論。

チーム必殺技
『ウラドラプロミス』
裏ドラが必ず乗る

村島真琴（むらしま まこと）

（通称 マコッチ）Character Voice：渡辺明乃

サトルが加入するまではテングーグループのナンバー1だった正統派アイドル。イロモノ衣装は屈辱なのだがテングーグループの黎明期を支えた意地とプライドが彼女を動かした（実は気に入っている?）。性格は単純明快、ノリの良さが行きすぎて暴走することもしばしば。

MAKOTO from URADORA3

必殺技A
『ドリーミングクローバー』
槓ドラが1枚多く開く。
リーダー時：槓ドラが全て開く。

必殺技B
『ゴーゴーウェポン』
配牌の中から1枚をドラ配と交換できる

ビビアン＝ウー／呉彗琳

（通称 ビビ）Character Voice：猪口有佳

香港出身のアイドルでマージャンの腕はグループ内でも1、2を争う。突き抜けた明るさと飾らない言動が人気を支える。マコッチ同様にノリも良く、二人の会話はいつの間にかコントとなる。今回のチームコンセプトをテングーに提案した張本人でもある（ベルトの番号が1番なのもそれが理由）。

VIVI from URADORA3

必殺技A
『ドラゴンファイヤー』
槓した牌がドラになる
リーダー時：槓した牌がドラになる
（槓の裏ドラも乗る）

必殺技B
『ゴーゴーウェポン』
配牌の中から1枚をドラ配と交換できる

工藤千景（くどう ちかげ）

（通称 チカゲ）Character Voice：浅野真澄

マコッチとのつきあいが長く、今回も彼女に付き合う形で参加。ユニット内では決して目立つ方ではないのだが、暴走するチームメイトの引き締め役、フォロー役として必要不可欠な存在。性格はしっかり者。

CHIKAGE from URADORA3

必殺技A
『ウラドラシークレット』
リーチを掛けてなくても、裏ドラを開ける
リーダー時：リーチを掛けてなくても、
裏ドラを開ける（しかも必ず乗る）

必殺技B
『ゴーゴーウェポン』
配牌の中から1枚をドラ配と交換できる

POINT!

点棒増加の秘密！
役をあがっても自分の点棒が増加しない本ゲームですが、点棒が増加する方法が2つだけあるのだ。
1. あがった時、場にリーチ棒があった場合はもらうことができるよ。
もらったリーチ棒は持ち点に加算されます。
2. パネルマッチで出現する『点棒回復　大』と『点棒回復　小』。
このパネルを引き当てると持ち点が加算されます。

ピンフレディー PINGHU-LADY

テングーグループ内で人気急上昇中の小学生アイドルがチームを結成。発表と同時に同年代のちびっ子達からの人気が集中し、「ピンフレファッション」は少女達の憧れの的に。しかしその一方でディープなファンからも熱烈な支持を受けている。

チーム必殺技

『いつまでもタイフーン』

指定した牌を幾つでも配りなおせる

千葉(ちば)つばめ

(通称 ちばぴょん) Character Voice：望月久代

元気爆発、天真爛漫。いつでも明るい女の子。時折見せる大人びた言動がファンに受けている。パートナーのマロリンの事をいつも心配している。お月様の髪留めがお気に入り。口癖は「なのだ」。

CHI-BA-PYON from PINGHU-LADY

必殺技A

『ちょっとナッシング』

振込み牌を手牌に戻す
リーダー時：振込み牌を手牌に戻す
(その局中何回でも発動できる)

必殺技B

『さいごのおねがい』

必ず海底牌ツモる

長谷(なが)川(たに)まろん

(通称 マロリン) Character Voice：金田朋子

恥ずかしがり屋さんでがんばり屋さんの女の子。おとなしすぎる性格はアイドルとしては致命的なのだが、逆にそこがディープなファンに支持された。年下のちばぴょんを頼りにしている。擬音を口にするクセがある。

MARO-RIN from PINGHU-LADY

必殺技A

『おねがいラッキーバイ』

5巡の間ツモの"引き"が強くなる。
リーダー時：その局の間ツモの"引き"が強くなる。

必殺技B

『さいごのおねがい』

必ず海底牌ツモる

オーラ
AURA

ファン層拡大のため、また大会を盛り上げるためにテングーが招いた二人組。テングーグループ初のお色気アイドル。本人達も「アイドル」する事を楽しんでいる。パーソナルデータに関しては大部分が隠されている。

チーム必殺技
『ルールオブフォーチュン』
必ず一発でツモる

ユリカ

Character Voice：たかはし智秋

元レースクイーンでグラビアアイドル。今大会からテングーグループに加入。
レースクィーン時代からプライベートな部分は隠されており、本名も明かされていない。派手な衣装と勝ち気な性格からおバカそうに見られるのだが、意外としっかり者。

YURIKA from AURA

必殺技A
『カモナマイハウス』
鳴いていても門前に戻せる。
リーダー時：何回鳴いても門前に戻せる。

必殺技B
『パネルドリーム』
パネルマッチでパネルをめくるチャンスが1回増える。

ひとみ

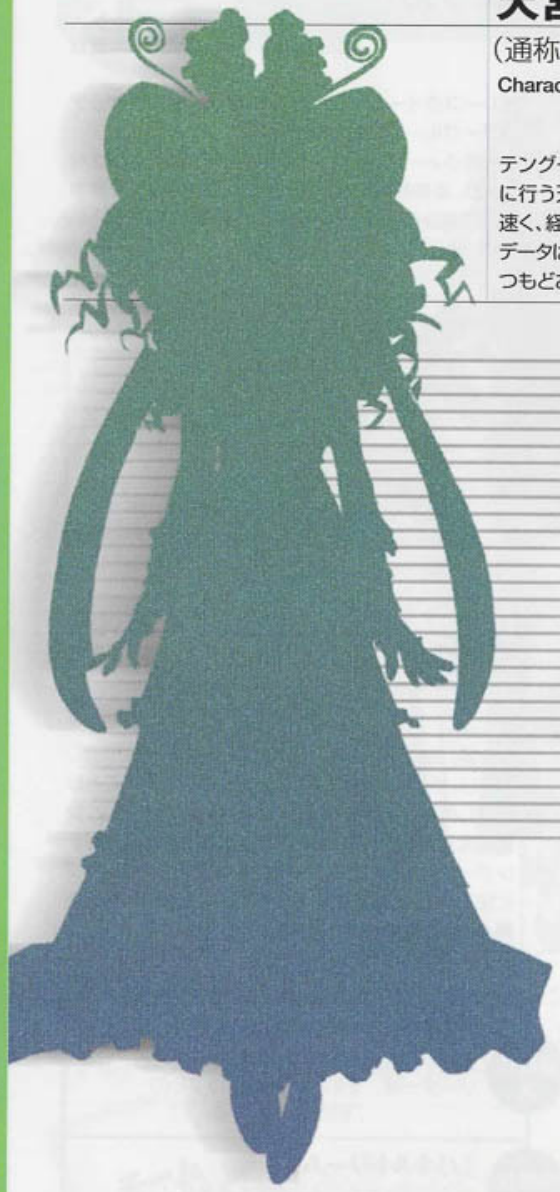
Character Voice：川上とも子

元女優。清純派で活躍していたがスキャンダルで失墜。しかし、ライバル女優が流したガセネタであることが判明し再ブレイクした。再ブレイク後はバラエティ、女優と大活躍。そんな女優業に飽き始めたところをテングーにスカウトされ、今大会よりテングーグループに加入。ユリカ同様に本名は不明。落ち着いた風貌と飄々とした性格がウリの"新人"アイドル。

HITOMI from AURA

必殺技A
『アンフォーゲッタブル』
5巡の間相手のツモの"引き"が弱くなる。
リーダー時：その局の間相手のツモの"引き"が弱くなる。

必殺技B
『パネルドリーム』
パネルマッチでパネルをめくるチャンスが1回増える。



あまみや じゅり
天宮樹里

（通称 テングー）

Character Voice：松岡由貴

テングーグループのプロデュースを一手に行う天才プロデューサー。頭の回転が速く、経営的な才覚も持ち合わせる。個人データは一切公表されていない。今回も（いつもどおり）シルエットにて大会を運営。

基本ルール

ここでは『アイドル雀士R　雀ぐる★プロジェクト』のゲーム中に使用される麻雀ルールを紹介します。

クイタン	有り
後ヅケ	有り
形式テンパイ	有り
流し満貫	有り・満貫役
四開カン流れ	有り
数え役満	有り・13翻以上

フリテンリーチ	有り
喰い換え	有り
カンドラ	有り・カンウラ有り
ノーテン罰符	1500点
積み棒	300点

・場のリーチ棒は、リーチに関係なく和了した人がもらう
・ハイテイでのポン、チー、カンは出来ません
・二翻しばりはありません

基礎用語

風　牌　東、南、西、北の4種類。

三元牌　白、發、中の3種類。

老頭牌　1と9の数牌。

中張牌　2～8の数牌。

字　牌　風牌と三元牌。

ヤオ九牌　字牌と老頭牌。

嶺上牌　カンしたときにツモる牌。

自　模　ツモ山の牌を1枚ずつ持ってくる動作。

対　子　同じ牌を2枚集めたもの。

刻　子　同じ牌を3枚集めたもの。

暗　刻　鳴かずに同じ牌を3枚集めたもの。

暗　槓　同じ牌が手の中に4枚集まったときに宣言できる。

明　槓　手の中に同じ牌が3枚あり、相手が同じ牌を捨てたときに宣言できる。

順　子　数字が3つつながった組み合わせ。

ポ　ン　手の中に同じ牌が2枚あり、相手が同じ牌を捨てたときに宣言できる。

チ　ー　手の中に数字が連続した2つの牌があり、相手が捨てた牌の数字が連続するときに宣言できる。

カ　ン　同じ牌を4枚集め宣言し、嶺上牌をツモる。

門　前　鳴いてない（ポン、チー、カンをしていない）状態。

テンパイ　あと一手で和了できる状態。

流　局　勝負がつかずに終わること。

ド　ラ　ドラを含んで和了すると一翻つく。

裏ドラ　ドラの裏側にあるドラ（リーチをかけて和了したときだけ有効）。

槓ドラ　カンしたときにめくられた牌。

槓ウラ　槓ドラの裏側にあるドラ（リーチをかけて和了したときだけ有効）。

和がり役

メンゼンツモ
門前清模和
（一翻）

鳴かずにテンパイし、ツモって和りする。

リーチ
立直（一翻）

場に千点棒を出して、門前テンパイを宣言すること。

イッパツ
一発（一翻）

リーチ後、最初の一巡で和ること。誰かが鳴くと役は付かない。

ヤクハイ
役牌
（門前一翻　副露一翻）

三元牌、場風、自風を刻子、槓子で持っている。

ピンフ
平和（門前一翻）

門前でテンパイし、アタマ1つ（役牌以外）、順子4つを作る。
最後の順子は両面待ちが条件。

タンヤオ
断么九
（門前一翻　副露一翻）

中張牌だけを組み合わせて和ること。

イーペーコー
一盃口
（一翻）

同じ種類、同じ数の順子が二つ揃っている役。
鳴くと役にならない。

ハイテイラオユエ
海底撈月
（門前一翻　副露一翻）

最後の牌で和ること。

ホウテイラオユイ
河底撈魚
（門前一翻　副露一翻）

相手が捨てた最後の牌で和ること。

リンシャンカイホウ
嶺上開花
（門前一翻　副露一翻）

カンをしたときにツモる嶺上牌で和ること。

ダブル立直
（二翻）

第一ツモ直後にリーチをかけること。誰かが鳴くと役は付かない。

トイトイホウ
対々和
（門前二翻　副露二翻）

四組の刻子（槓子も含む）とアタマで和ること。

サンアンコウ
三暗刻
（門前二翻　副露二翻）

手牌の中に暗刻（槓子も含む）を3組作って和る事。

サンレンコウ
三連刻
（門前二翻　副露二翻）

同じ種類の数牌で、三連続した刻子をつくって和る事。

サンカンツ
三槓子
（門前二翻
副露二翻）

暗槓、明槓の3組の槓子を作って和る事。

ショウサンゲン
小三元
（門前一翻）

三元牌の内の2種類を刻子又は槓子にして残る1種でアタマを作る。

ホンロウトウ
混老頭
（門前二翻　副露二翻）

一、九、字牌だけで和る。

サンショクドウコク
三色同刻
（門前二翻　副露二翻）

同じ数の刻子か槓子を3種類集めて和る事。

サンショクドウジュン
三色同順
（門前二翻　副露一翻）

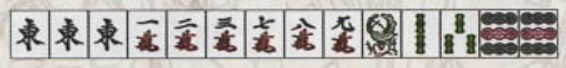
同じ数の順子を萬子、索子、筒子で揃えている事。

イッキツウカン
一気通貫
（門前二翻　副露一翻）

同種の数牌で1から9の順子をそろえて和る事。

チャンタ
全帯么
（門前二翻　副露一翻）

アタマを始め、どの組合せにもヤオ九牌を含めて和る事。



チートイツ
七対子
（特殊役）

7組の対子を揃えて作る特殊役。子の場合1,600点、親の場合2,400点を基本とする。

リャンペーコー
二盃口
（三翻）

アタマ以外で一盃口を二つ揃えて和る事。

ホンイツ
混一色
（門前三翻　副露二翻）

1種類の数牌と字牌だけの組合せで和る事。

ジュンチャン
純全帯么
（門前三翻　副露二翻）

アタマをはじめ、全ての組合せに一、九牌を含めて和る事。

チンイツ
清一色
（門前六翻　副露五翻）

1種類の数牌だけの組合せで和る事。

ナガシマンガン
流し満貫

自分の捨て牌全てがヤオ九牌だけで一度も鳴かず、相手にも鳴かれずに流局したとき。

役満

テンホー
天和

親が配牌時に既にあがっている状況。

チーホウ
地和

子が第一ツモで和る事（相手の鳴きがあると無効）。

レンホー
人和

鳴きのない第一巡中に相手の捨て牌でロン和りすること。

コクシムソウ
国士無双

ヤオ九牌を各1枚ずつ（アタマは2つ）そろえて和る事。

スーアンコウ
四暗刻

手牌の中に暗刻（槓子を含む）を4組揃えて和る事。

ダイサンゲン
大三元

三元牌の刻子または槓子を3組揃えて和る事。鳴いても良い。

リュウイーソウ
緑一色

索子の2,3,4,6,8と發のみで和る事。鳴いても良い。

ツウイーソウ
字一色

字牌の組合せだけで和る事。鳴いても良い。

スウシーホウ
四喜和

風牌の3種類、または4種類を刻子または槓子にし、残り一種でアタマを作り和る事。鳴いても良い。

ダイシャリン
大車輪

筒子の「1～7」、「2～8」、「3～9」の7種類の牌だけで作られた七対子。

チンロウトウ
清老頭

一、九牌だけでアタマと刻子、または槓子をそろえて和る事。

スーカンツ
四槓子

槓子（暗槓、明槓のどちらでも良い）を4つ揃えて和る事。

チューレンポウトウ
九連宝燈

門前で同じ種類の1、9を三枚、2～8を一枚ずつ使って和る事。

チーム技

モーバイン	『モーバインスケルトン』 相手の手牌が透ける
ウラドラ3	『ウラドラプロミス』 裏ドラが必ず乗る
ピンフレディー	『いつまでもタイフーン』 指定した牌を幾つでも配りなおせる
オーラ	『ルールオブフォーチュン』 必ず一発でツモる
???	『キックバックイリュージョン』 相手から倍の点数を引く

個人技

サトル	【必殺技A：タイムプレビュー】 3順先までの来る牌が見える リーダー時には5順先までの来る牌が見える
	【必殺技B：プチスケルトン】相手の牌の一部分（3枚選択）が透ける
キム	【必殺技A：ネリチャギスペシャル】 振り込んだ牌を破壊して無かった事にする。 リーダー時にはその局中に何回でも振り込んだ牌を破壊して無かった事にする。
	【必殺技B：プチスケルトン】相手の牌の一部分（3枚選択）が透ける
まなな	【必殺技A：フローズンワード】 5順の間、字牌しかツモらなくなる リーダー時には10順の間、字牌しかツモらなくなる
	【必殺技B：プチスケルトン】相手の牌の一部分（3枚選択）が透ける

マコッチ	【必殺技A：ドリーミングクローバー】 槓ドラが1枚多く開く。 リーダー時：槓ドラが全て開く。
	【必殺技B：ゴーゴーウェポン】配牌の中から1枚をドラ配と交換できる
ビビ	【必殺技A：ドラゴンファイアー】 槓した牌がドラになる リーダー時には槓した牌がドラになる（槓の裏ドラも乗る）
	【必殺技B：ゴーゴーウェポン】配牌の中から1枚をドラ配と交換できる
チカゲ	【必殺技A：ウラドラシークレット】 リーチを掛けてなくても、裏ドラを開ける リーダー時にはリーチを掛けてなくても、裏ドラを開ける（必ず乗る）
	【必殺技B：ゴーゴーウェポン】配牌の中から1枚をドラ配と交換できる
ちぱぴょん	【必殺技A：ちょっとナッシング】 振込み牌を手牌に戻す リーダー時には振込み牌を手牌に戻す（その局中何回でも使える）
	【必殺技B：さいごのおねがい】必ず海底牌ツモる
マロリン	【必殺技A：おねがいラッキーバイ】 5巡の間ツモの"引き"が強くなる。 リーダー時：その局の間ツモの"引き"が強くなる。
	【必殺技B：さいごのおねがい】必ず海底牌ツモる
ユリカ	【必殺技A：カモナマイハウス】 鳴いていても門前に戻せる リーダー時には何回鳴いても門前に戻せる
	【必殺技B：パネルドリーム】パネルマッチでパネルをめくるチャンスが1回増える。
ひとみ	【必殺技A：アンフォーゲッタブル】 5巡の間相手のツモの"引き"が弱くなる。 リーダー時：その局の間相手のツモの"引き"が弱くなる。
	【必殺技B：パネルドリーム】パネルマッチでパネルをめくるチャンスが1回増える。
???	【必殺技A：ファンタジックチャラ】 相手の手牌を崩して、配りなおしにする
	【必殺技B：ゴールデンリーチ】 いつでもダブルリーチをかけられる。

パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン株式会社
〒106-0041 東京都港区麻布台2-4-5 メソニック39MTビル1階 http://game.pccw.co.jp

このゲームに関するお問い合わせは
TEL.052-760-3787
受付時間　平日／11：00〜17：00

All rights reserved, ©PCCW Japan 2002

SLPS 25182